

PKM Kelompok Guru Guru Pada PAUD Tentang Pengenalan Vitamin Pada Buah - Buahan Berbasis Android

PKM Teacher Group Teachers At PAUD About The Introduction Of Vitamins In Android-Based Fruits

Agus Darmawan¹, Syamsiah Syamsiah², Halimatussa'diah Halimatussa'diah³

^{1,2,3}Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

Korespondensi penulis : agay.unindra08@gmail.com¹, ncham.unindra08@gmail.com², gbhock300679@gmail.com³

Article History:

Received: 28 Februari 2023

Revised: 15 Maret 2023

Accepted: 27 April 2023

Keywords: *Learning Media, Android, Waterfall, Vitamins and Fruits*

Abstract: *In this millennial era, technological developments are developing rapidly, including Android-based smartphone technology. Where almost all of the world of education uses Android-based smartphone technology. The Early Childhood Education participates in using Android technology as a learning medium. Where conventional learning media is still not optimal, so learning media with Android technology is needed so that it can be maximized in delivery. because smartphone technology is needed as a learning medium, our team of lecturers plans to introduce learning media about the introduction of vitamins to android-based fruits as information for children so that they like fruits. It is hoped that with learning media the socialization of early childhood teachers will become more interactive, we are in accordance with the agreement with PAUD teachers. The learning media application for the introduction of vitamins in fruits is made using the waterfall method and assisted by the Android programming language. The output to be achieved from this community service activity is a prototype in the form of an introduction module for vitamins in fruits in the form of learning media in early childhood education. With this module, it is hoped that it can assist teachers in utilizing learning media to improve students' abilities to absorb the material provided by the teacher*

Abstrak

Pada zaman milenial ini perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat, diantaranya teknologi smartphone berbasis android. Dimana hampir semua dunia pendidikan menggunakan teknologi smartphone berbasis android. Adapun PAUD ikut serta dalam menggunakan teknologi android sebagai media pembelajaran. Dimana media pembelajaran yang kovesional masih kurang maksimal sehingga di perlukan media pembelajaran dengan teknologi android agar dapat maksimal dalam penyampain. karena di perlukan teknologi smartphone sebagai media pembelajaran maka kami tim dosen berencana mengenalkan media pembelajaran tentang pengenalan Vitamin pada buah-buahan berbasis android sebagai

informasi untuk anak sehingga menyakain buah buahan. Diharapkan dengan media pembelajaran sosialisasi terhadap guru- guru paud menjadi lebih intraktif ,kami sesuai dengan kesepakatan dengan guru guru PAUD.

Aplikasi media pembelajaran pengenalan Vitamin pada buah-buahan dibuat menggunakan metode pengerjaan waterfall dan dibantu dengan bahasa pemrograman android. Luaran yang akan dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah purwarupa berupa Modul pengenalan Vitamin pada buah-buahan dalam bentuk media pembelajaran pada PAUD. Dengan adanya Modul ini diharapkan dapat membantu pengajar dalam memanfaatkan media pembelajar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang di berikan oleh guru .

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Waterfall, Vitamin dan Buah-buah

PENDAHULUAN

Pada zaman milenial ini perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat, diantaranya teknologi smartpone berbasis android. Baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak dari teknologi tentu berpengaruh di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, ataupun pendidikan. Terutama di bidang pendidikan yang sekarang sudah diwarnai dengan pengaruh globalisasi. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran adalah smartpone.

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, "medium, yang berarti perantara. Media dapat diartikan" sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerimaan informasi atau receiver. Dalam proses belajar sosiologi, media berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi" (Benny, 2017:15)

Smartphone (ponsel cerdas) "merupakan salah satu wujud realisasi ubiquitous computing (ubicomp) di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu scope area" (Jazi Eko Istiyanto, 2013:1)

Terlepas dari efek-efek negatif Smartphone dapat memberikan dampak positif untuk anak jika di pergunakan secara tepat. Penggunaan secara tepat dimaksudkan untuk mempertimbangkan usia anak pada saat pemberian Smartphone. Sebelum dibekali dengan Smartphone ,anak sebaiknya dibekali pengetahuan dasar dahulu, jika Smartphone adalah media belajar sekunder, yaitu media yang hanya digunakan sebagai pelengkap dan pendamping pada proses belajar anak.

Proses belajar pada anak, khususnya belajar mengenal profesi tradisional mudah melalui animasi yang menarik, seperti hal diajarkan oleh guru, orang tua, tutor dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan aplikasi Smartphone dengan mengutamakan usur pembelajaran menarik dengan Smartphone seperti belajar mengenal profesi yang dapat meningkat atusiasi siswa terhadap media belajar baru serta dapat membantu para pengajar dalam pemanfaatan kemajuan teknologi untuk meningkatkan daya kreatifitas anak dan diimbangi dengan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga Pengajar dapat media pelajaran baru yang bisa di terapkan di PAUD

METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelatihan mencakup metode Smartphone positif dalam pembelajaran kelas terbaik yang dapat dibandingkan dengan pembelajaran secara tradisional, yaitu dimana guru memberikan pelajaran melalui media Smartphone.

Tentang Smartphone (ponsel cerdas) “merupakan salah satu wujud realisasi ubiquitous computing (ubicomp) di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu scope area” (Jazi Eko Istiyanto, 2013:1)

Sedangkan Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, “medium, yang berarti perantara. Media dapat diartikan” sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerimaan informasi atau receiver. Dalam proses belajar sosiologi, media berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi” (Benny, 2017:15)

Sebagai instruktur yang akan menggunakan strategi baru, ini sangat penting dalam dunia pendidikan yang direfleksikan dalam pembelajaran yang efektif. Keaktifan belajar dan strategi pembelajaran media smartphone positif yang menggunakan teknologi, murid-murid akan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif mereka lebih tinggi. Berdasarkan beberapa pengertian dan hasil penelitian metode Media Smartphone siswa akan lebih aktif tentang materi yang sebelumnya belum dipahami dan memberikan sebuah wawasan akan materi yang belum atau sudah diberikan.

Untuk menerapkan metode Media Smartphone dengan bantuan aplikasi pengenalan Vitamin buah-buahan, jika guru memberikan pembelajaran dengan mengunggah Aplikasi yang didalamnya melakukan pengarahannya tentang manfaat vitamin yang terkandung dalam buah Sehingga dapat memberi wawasan baru dengan menarik

Berdasarkan penggunaan metode pelaksanaan tersebut, diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya kepada pihak terkait yaitu pada PAUD yang akan memainkan peranan penting dalam suatu komunikasi informasi sebagai media pembelajaran dengan menggunakan Smartphone untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa yang mengembangkan pembelajaran secara konvensional menjadi pembelajaran secara teknologi.

1. Tahapan Rencana

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini secara keseluruhan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Mulai Persiapan Pelaksanaan PKM.
- b. Identifikasi dan Analisis Situasi PKM.
- c. Rencana Solusi dan Persetujuan Mitra.
- d. Pemenuhan Kebutuhan PKM (Alat, Bahan, Modul, dan SDM).
- e. Pelaksanaan PKM (Pelatihan/sosialisasi dan Pendampingan Mitra).
- f. Implementasi PKM (Sosialisasi).
- g. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan PKM.
- h. Dokumentasi dan Pelaporan PKM/
- i. Akhir Kegiatan PKM

2. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Guru PAUD memberikan bahan materi untuk memaksimalkan persiapan siswa jauh-jauh hari sebelum kelas dimulai, dan memastikan materi guru dapat diakses, tidak rusak atau tidak terserang virus maupun hacker. Guru juga harus mempersiapkan alat-alat kebutuhan saat mempraktekkan kepada siswa agar tidak ada kendala dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga pelaksanaan abdimas berjalan secara efektif dan efisien. Pihak sekolah bisa berkooperatif memantau atau mendampingi proses belajar

mandiri yang dilakukan sebelum kelas dimulai. Guru sebagai mitra memberikan penjelasan kepada siswa maupun orang tua agar dapat mencapai tujuan dari metode Media Smartphone dari proses belajar mengajar menggunakan bantuan aplikasi Pengenalan vitamin pada buah-buahan

HASIL

Hasil kegiatan abdimas yang dilakukan oleh tim tentang Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan Sebagai Media Pembelajaran di PAUD di Cinere Depok. Dalam pelaksanaannya, penyuluhan berlangsung selama satu hari. Adapun kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi akan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan Sebagai Media Pembelajaran.
2. Peninjauan lokasi tempat kegiatan penyuluhan kepada guru PAUD
3. Identifikasi alat-alat yang dibutuhkan pada saat penyuluhan untuk guru – guru yang berada di PAUD.
4. Identifikasi materi yang sesuai dengan tema pada saat penyuluhan untuk pengenalan pakaian adat berbasis android di PAUD.
5. Mempersiapkan kegiatan penyuluhan kepada mitra tentang penyuluhan Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan di PAUD.
6. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat:
 - a. Pemaparan materi yang disampaikan kepada peserta untuk penyuluhan Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan di PAUD : Syamsiah, M, Kom
 - b. Pemberian pelatihan penerapan Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan di PAUD Agus Darmawan, M.Kom
 - c. Peserta sangat antusias mendengarkan paparan dan mempraktekkan penyuluhan Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan Sebagai Media Pembelajaran di PAUD oleh tim Abdimas.
 - d. Mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh peserta pelatihan dan diberikan arahan sehingga para peserta dapat memahami materi yang telah disampaikan.

Setelah mendapatkan penyuluhan serta pelatihan peserta mulai memahami materi yang diberikan. Dan bagaimana Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan Sebagai Media Pembelajaran diterapkan di PAUD

Tabel. 1 Implikasi dari Temuan

No.	Target Capaian	Hasil yang Diperoleh
1.	Menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap guru – guru di PAUD	Memberikan penyuluhan serta memberikan pelatihan yang menyenangkan sesuai dengan tema.
2.	Menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang memiliki hal kebaruan yang menjadikan mereka lebih aktif, mandiri, dan kreatif	Memberikan pelatihan dan mempraktekkan yang mendukung guru – guru agar menjadikan mereka lebih aktif, mandiri, dan kreatif.
3.	Menumbuhkan rasa percaya diri dan pemahaman para guru dalam hal peningkatan kreativitas dalam penerapan bahan ajar dengan Aplikasi <i>Android</i> pengenalan Vitamin pada buah – buahan Sebagai Media Pembelajaran di PAUD	Pelatihan dan praktek terkait dengan Aplikasi <i>Android</i> pengenalan Vitamin pada buah – buahan Sebagai Media Pembelajaran

**Gambar 1. Aplikakasi Pengenal buah buah****Gambar 2. Kegiatan Pelatihan**



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

DISKUSI

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 4 Orang Guru di Cinere. Guru nantinya yang akan mentransfer pengetahuan kepada seluruh siswa dalam pelatihan ini guru juga diajarkan mulai dari pelatihan dasar hingga mahir sesuai dengan yang disampaikan pada saat pelatihan Siswa. Namun pada pelatihan guru menitik beratkan pada kurikulum yang nantinya akan diajarkan di Paud.

Setelah dilaksanakannya pelatihan Tim Pengabdian kepada guru. Tim Pengabdian mengambil hasil rekap Pemahaman Peserta guru. Adapun hasil pemahaman tidak jauh beda dengan yang didapatkan saat pada pelatihan dengan siswa Setelah diadakannya pelatihan tim Pengabdian tidak berhenti sampai di situ saja. Tim Pengabdian terus mendampingi peserta pelatihan baik guru dan siswa. Bentuk wujud dari pendampingan tersebut tim pengabdian membuka komunikasi via Whatssapp grup. Di grup inilah peserta bisa berbagi informasi mengenai langkah langkah ke depan dalam pengembangan aplikasi android.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan Pelatihan dan praktek terkait dengan Aplikasi Android pengenalan Vitamin pada buah – buahan Sebagai Media Pembelajaran di RAUDHATUL ATHFAL AL- MUHAJIRIYAH di Cinere Depok. Selain itu, dengan adanya kegiatan ini dapat membantu guru meningkatkan kreativitas. Keberhasilan ini dapat ditunjukkan dengan hal sebagai berikut:

1. Adanya respon positif yang ditunjukkan dengan antusias peserta yang hadir, tim abdimas memberikan undangan kepada kepala sekolah dan semua guru hadir dalam acara tersebut.
2. Guru - guru aktif dalam menanggapi serta mengikuti kegiatan abdimas dengan berbagai penyuluhan serta mempraktekkan yang disajikan para penyaji dan terlihat minimnya kecenderungan mereka bosan ketika acara tersebut berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Benny. (2017). Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Nazruddin Safaat H. 2011. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung.
- Trisandrilla, F., & Nurgiyatna, S. T. (2018). Game Edukasi Pengenalan Profesi Dan Pekerjaan Untuk Anak TK (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).